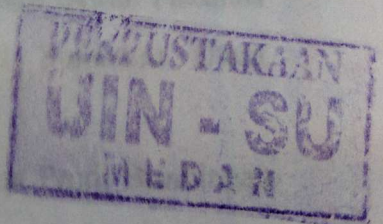


LAPORAN PENELITIAN

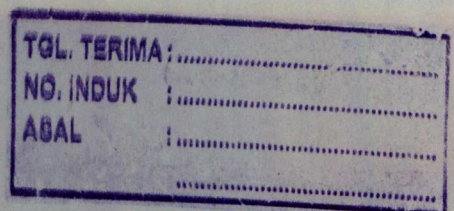
MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DENGAN METODE BERMAIN PERAN



Oleh;

Sri Wahyuni, S.Psi., M.Psi
NIP. 19740621 201411 2 002

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA
UTARA
2018



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat dan Hidayah-Nya memberi kesehatan, pengetahuan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul **“Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Dengan Metode Bermain Peran”**.

Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak bantuan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa materil, spiritual, maupun informasi. Sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Maka selayaknya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
2. Ibu Dr. Ira Suryani, M.Si selaku Ketua Prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibu Fauziah Nasution, M.Psi selaku teman sejawat di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. Bapak/ibu rekan-rekan dosen tetap dan tidak tetap Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Menyadari kekurangan dan keterbatasan pada penelitian ini, maka penulis tetap mengharapkan kritik dan saran dari

berbagai pihak agar penelitian ini bisa dikembangkan dikemudian hari. Akhir kata semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua dan Semoga Allah SWT berkenan memberikan berkahnya sehingga semua harapan dan cita-cita penulis dapat terkabulkan. Amin

Daftar Isi iii

Daftar Tabel iv

Abstrak viii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

Medan, Mei 2018

1.2. Identifikasi Masalah 3

1.3. Rumusan Masalah 5

Sri Wahyuni, M.Psi

1.4. Tujuan Penelitian 5

Nip. 19740621 201411 2 002

1.5. Metode Penelitian 6

1.6. Sistematika Penulisan 6

BAB II Kajian Teori 8

2.1. Pengertian Kecerdasan 8

2.1.1. Definisi Kecerdasan Interpersonal 10

2.1.2. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Anak 12

2.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan

Interpersonal Anak 13

2.1.4. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal

Anak 14

2.2. Metode Bermain Peran 17

2.2.1. Pengertian Bermain Peran 17

2.2.2. Jenis-Jenis Bermain Peran 22

DAFTAR ISI

Cover.....	i
Kata Pengantar	ii
Rekomendasi	iii
Daftar isi	iv
Daftar Tabel	vii
Abstrak	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II Kajian Teori.....	8
2.1. Pengertian Kecerdasan.....	8
2.1.1. Dimensi Kecerdasan Interpersonal.....	10
2.1.2. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Anak.....	12
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal Anak	13
2.1.4. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak	14
2.2 Metode Bermain Peran.....	17
2.2.1. Pengertian Bermain Peran.....	17
2.2.2. Jenis-Jenis Bermain Peran.....	22

2.2.3. Kelebihan Bermain Peran.....	24
2.2.4. Prosedur Pelaksanaan Bermain Peran.....	25
2.2.5. Tahapan Bermain Peran	27
2.2.6. Peran Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kecerdasan	29
2.3 Penelitian Relevan	30
2.4 Kerangka Konseptual.....	30
2.5 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Jenis Penelitian	33
3.1.1. Siklus I.....	33
a. Perencanaan	33
b. Pelaksanaan Tindakan.....	34
c. Pengamatan	34
d. Refleksi	35
3.1.2. Siklus II	35
a. Perencanaan	35
b. Pelaksanaan Tindakan	35
c. Pengamatan	36
d. Refleksi	36
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
3.3. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
3.4. Teknik dan Pengumpulan Data.....	38
3.5. Defenisi Operasional Variabel.....	41
3.6. Teknik Analisis Data	41
3.7. Jadwal Penelitian	43

BAB IV DESKRIPSI DATA DAN PEMBAHASAN HASIL

PENELITIAN	45
4.1. Temuan Data.....	45
4.1.1. Latar Belakang RA Kelurahan Menteng	45
4.1.2. Visi dan Misi RA Kelurahan Menteng.....	45
4.1.3. Struktur organisasi RA Kelurahan Menteng	46
4.1.4. Sarana dan Prasarana RA Kelurahan Menteng	46
4.2. Temuan Penelitian	47
4.2.1. Kecerdasan Interpersonal Anak Sebelum Di Terapkannya Metode.....	47
4.2.2. Kemampuan Kecerdasan Interpersonal anak Sesudah diterapkannya.....	50
4.2.2.1 Siklus I.....	50
a. Perencanaan	51
b. Pelaksanaan Tindakan	52
1. Kegiatan Awal.....	52
2. Kegiatan Inti	53
3. Kegiatan Akhir	53
c. Pengamatan	54
1. Guru.....	54
2. Anak	54
3. Analisis Data	54
4. Refleksi.....	56
4.2.2.2 Siklus II.....	57
a. Perencanaan	58
b. Pelaksanaan Tindakan	59

1. Kegiatan Awal.....	59
2. Kegiatan Inti.....	60
3. Kegiatan Akhir	60
c. Pengamatan.....	61
1. Guru.....	61
2. Anak	61
3. Analisis Data	61
4. Refleksi.....	63
4.2.2.3. Respon Anak Setelah Di Terapkannya Metode ..	
Bermain Peran	64
a. Pengamatan Sebelum Diterapkannya Metode ..	
Bermain Peran	64
b. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1. Kesimpulan.....	70
5.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

2.1 : Prosedur Aktifitas Guru	26
2.2 : Tahapan Perkembangan Bermain Peran	27
3.1 : Tabel Pengumpulan Data.....	39
3.2 : Tabel Interpretasi Kecerdasan Interpersonal anak.....	42
3.3 : Tabel Jadwal Penelitian	44
4.1 : Tabel Hasil Perolehan Nilai Anak Pada Saat Free Test.	48
4.2 : Tabel Hasil Perolehan Nilai Anak Pada Saat Post Test	
Siklus	55
4.3 : Tabel Hasil Perolehan Nilai Anak Pada Saat Post Test	
Siklus II	62
4.4 : Tabel Lembar Observasi Anak Siklus	65
4.5 : Tabel Lembar Observasi Anak Siklus II	66

ABSTRACT

The low result of interpersonal skill ability in RA Kelurahan Menteng is seen from the lack of ability of children to interact or play with their friends, so it takes effort and strategy of teacher in giving or delivering role playing method.

This research is classroom action research (CAR) class is done through 2 cycles that include activities planning, action implementation, observation, and reflection. Meanwhile, to determine the ability of children, researchers use data collection techniques by way of observation and checklist list. The improvement of children's role playing abilities in cycle II is at a good level, proves that through role playing methods can improve the ability of interpersonal intelligence of children RA Kelurahan Menteng Year 2015/2016.

Keywords: Role Playing Methods and Social Emotional Child

ABSTRAK

Rendahnya hasil kemampuan kecedasan interpersonal anak di RA Kelurahan Menteng, terlihat dari kurang mampunya anak berinteraksi atau bermain dengan teman temannya, sehingga diperlukan usaha dan strategi guru dalam memberikan atau menyampaikan metode bermain peran.

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kelas ini dilakukan melalui 2 siklus yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan anak, peneliti menggunakan tehnik pengumpulan data dengan cara observasi serta daftar ceklis.

Peningkatan kemampuan bermain peran anak pada siklus II berada pada tingkat baik. terbukti bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak RA Kelurahan Menteng Tahun 2015/2016.

Kata Kunci : *Metode Bermain Peran Dan Sosial Emosional Anak*

ABSTRACT

The low result of interpersonal interpersonal skill ability in RA Kelurahan Menteng is seen from the lack of ability of children to interact or play with their friends, so it takes effort and strategy of teacher in giving or delivering role playing method.

This research is classroom action research (CAR) class is done through 2 cycles that include activities planning, action implementation, observation, and reflection. Meanwhile, to determine the ability of children, researchers use data collection techniques by way of observation and checklist list. The improvement of children's role playing abilities in cycle II is at a good level. proven that through role playing methods can improve the ability of interpersonal intelligence of children RA Kelurahan Menteng Year 2015/2016.

Keywords: *Role Playing Methods And Social Emotional Child*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses perubahan perilaku. Untuk merubah perilaku maka diperlukan adanya pendidikan secara formal, dalam upaya mencetak generasi yang berkembang secara maju dan lebih aktif. Untuk memperoleh pendidikan yang maju, tinggi, dan berkembang, Indonesia menyatakan tujuan pendidikan nasionalnya yaitu untuk mencetak generasi bangsa yang beriman dan bertakwa, berbudi luhur, cerdas, dan kreatif.¹

Tujuan pendidikan nasional inilah yang menjadi kompas untuk pengembangan pendidikan di Indonesia. Adapun lembaga-lembaga yang formal di Indonesia adalah TK/RA, SD/MI, SMP/Tsanawiyah, SMA/Aliyah sederajat. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional itu dirancanglah kurikulum yang menunjang untuk diberikan kepada anak dalam satuan pendidikan. Kurikulum sebagai jembatan untuk menuju tujuan pendidikan nasional tersebut diuraikan lagi menjadi beberapa mata pelajaran

Adapun salah satu tujuan mata pelajaran tersebut adalah meningkatkan kecerdasan interpersonal. Kecerdasan Interpersonal itu adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang – orang di sekitar kita. Kecerdasan ini adalah kemampuan

¹ UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud, dan keinginan orang lain kemudian menanggapi secara layak.²

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial yang tinggi, negosiasi, bekerja sama, memiliki empati yang tinggi, mudah menjalin persahabatan, mempunyai teman yang banyak, merupakan dampak positif dari kecerdasan interpersonal, namun dibalik itu ada dampak negatif dari kecerdasan interpersonal, dimana anak akan memiliki emosional yang lebih tinggi dan akan lebih mudah menangis.³

Kecerdasan Interpersonal merupakan hal yang penting bagi anak, dimana anak masih membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari lingkungannya. Maka dari itu sangat penting bagi guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif terhadap anak. Salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran untuk anak adalah dengan metode bermain peran. Bermain peran dalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak bertujuan agar anak dapat lebih mudah memahami konsep tentang suatu hal atau masalah.

Kegiatan bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan berukuran

² May Lwin dkk. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Jakarta Indeks: 2008) hlm 197.

³ Gardner Howard. *Kecerdasan majemuk atau multiple intelligences*. (Jakarta : 2002) interaksara, hlm 5

kecil/ mini seperti : boneka – boneka mini, rumah–rumahan mini, dan pesawatan – pesawatan mini.⁴ Jadi kegiatan bermain peran dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan. Alat-alat permainan pada sentra ini dapat menggunakan alat permainan yang ada di sentra bermain peran (*play house*) yang berada di luar ruangan. Bermain dramatisasi kecil dengan alat-alat yang disediakan oleh guru secara berkelompok, anak dapat bermain bersama temannya setiap kelompok permainan antara dua atau lebih.

Bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan salah satu tokoh cerita dalam bermain peran tersebut, bahwasanya bermain peran dapat mengembangkan Kecerdasan Interpersonal anak yaitu anak lebih mematuhi dalam permainan, anak lebih menahan rasa marahnya seperti bermain yang dimainkan sebagai tokoh yang bersifat baik yang dapat dilakukan, anak merasa senang ketika peran yang di dapat anak sesuai dengan keinginannya, anak dapat berinteraksi dengan temannya seperti anak dapat berdialog peran yang dimainkannya.

Untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam bermain peran yang cocok untuk anak, peneliti memutuskan bermain peran sebagai astronot di mana anak akan memerankan sebagai tokoh penjual makanan dan alien. Terlihat bahwa Kecerdasan Interpersonal anak tersebut seperti

⁴Bambang Sujiono. *Bermain Kratif berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: 2010) hlm 89

bagaimana ekspresi wajah senang, marah, dan takut, anak mengetahui siapa tokoh yang diperankannya, dalam bermain tersebut anak akan belajar bagaimana anak dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam bermain peran tersebut, dan bagaimana kedua peran tersebut berinteraksi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada semester ganjil T.A 2015-2016 di beberapa sekolah TK/R.A di Kelurahan Menteng masih banyak anak yang bermasalah dalam Kecerdasan Interpersonalnya, seperti anak masih belum memahami bagaimana bermain dengan kelompok atau bermain bersama – sama, bagaimana cara menjalin kekompakan yang baik sehingga anak dapat bekerja sama dengan baik dan benar .

Uraian di atas dengan jelas menjelaskan bahwa kemampuan interpersonal anak di R.A Kelurahan Menteng masih perlu ditingkatkan. Perlu adanya solusi dalam menangani masalah tersebut. Salah satunya dengan menggunakan metode *bermain peran*. Metode *bermain peran* dapat di jadikan solusi untuk meningkatkan kemampuan interpersonal pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul :
“MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DENGAN METODE BERMAIN PERAN ”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kecerdasan interpersonal anak dalam belajar
2. Rendahnya pemahaman anak dalam memahami cara bermain bersama
3. Rendahnya respon anak dalam bermain peran

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah :

1. Bagaimanakah Kecerdasan Interpersonal anak sebelum menggunakan metode bermain peran di kelompok B RA Kelurahan Menteng ?
2. Bagaimanakah pemahaman anak dalam cara bermain bersama di kelompok RA Kelurahan Menteng ?
3. Bagaimanakah respon anak setelah diterapkan metode bermain peran di kelompok RA Kelurahan Menteng ?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak sebelum menggunakan metode bermain peran di RA Kelurahan Menteng ?

2. Untuk mengetahui pemahaman anak dalam cara bermain bersama di RA Kelurahan Menteng ?
3. Untuk mengetahui respon anak setelah diterapkannya metode bermain peran di kelompok RA Kelurahan Menteng ?

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, menambah wawasan guru mengenai kecerdasan interpersonal pada anak dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih interpersonal anak.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang berharga dalam menghadapi masalah kecerdasan interpersonal anaknya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi kajian teori yang mendasari dan berhubungan dengan pemecahan masalah. Teori-teori tersebut digunakan untuk memecahkan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengulas metode yang digunakan dalam penelitian yang berisi langkah-langkah yang dilakukan untuk memecahkan masalah yaitu studi pustaka, pengumpulan data, analisis data dan penarikan kesimpulan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi penyelesaian dari permasalahan yang diungkapkan yakni bagaimana cara menyelesaikan invers matriks dengan metode perkalian invers matriks elementer.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan secara singkat terhadap hasil penelitian. Di bab ini juga berisi saran yang berkaitan dengan simpulan.

BAB II

KAJIAN TEORI

2. 1. Pengertian Kecerdasan

Sebagai makhluk sosial, maka manusia dituntut untuk mampu berinteraksi dengan sesama. Menjalinkan hubungan dengan sesama ini bahkan diakui oleh banyak ahli dibidang psikologi sebagai kebutuhan yang semestinya dapat dipenuhi dengan baik. Untuk mendukung terjadinya hubungan yang baik tersebut Kecerdasan Interpersonal menjadi sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Banyak kegiatan dalam hidup seseorang terkait dengan orang lain. Kecerdasan Interpersonal sering juga disebut dengan kecerdesan sosial.⁵

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita. Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, tempramen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapiya secara layak. Kecerdasan Interpersonal memungkinkan seseorang untuk membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan dengan orang lain. Kecerdasan ini bukan sesuatu yang dilahirkan bersama

⁵ Azzet, Akhmad Muhaimin. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*. (Jogjakarta: 2010) Kata Hati, hlm. 93

anda, tetapi lebih tepatnya sesuatu yang harus dikembangkan melalui pembinaan.⁶

Kecerdasan Interpersonal juga akan menunjukkan kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain. Anak yang memiliki Kecerdasan Interpersonal yang baik akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain. Mereka ini dapat dengan cepat memahami tempramen, sifat dan kepribadian orang lain. Semua kemampuan ini akan membuat mereka lebih berhasil dalam berinteraksi dengan orang lain.⁷

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk bisa memahami dan menjalin hubungan dengan orang lain.⁸

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain. Kecerdasan ini banyak melibatkan percakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju ke suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain.⁹

⁶ Azzet, Akhmad Muhaimin, *Ibid*, hlm. 103

⁷ Safaria. *Interpersonal Intelligence*. (Yogyakarta : 2002) Amara Books, hlm 23

⁸ Akhmad Muhaimin. *Mengembangkan Kecerdasan Anak*. (Yogyakarta: 2010) Kata hati, hlm 37

⁹ Amstrong. *Setiap Anak Cerdas : Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*. (Jakarta: 2003) Gramedia Pustaka Umum, hlm 21

Kecerdasan ini juga mampu untuk masuk kedalam diri orang lain, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok.

Kecerdasan Interpersonal juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial, selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir dan memperoleh simpati dari anak lainnya.¹⁰

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan anak dalam menjalin hubungan, bekerja sama, menjalin komunikasi, memahami, berempati, mengenal kemampuan, membaca pikiran orang lain yang ada di sekitarnya, mengerti pandangan, sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok, sehingga terjalin hubungan yang baik dan mengajarkan anak untuk lebih memahami lingkungannya.

2.1.1 Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Anderson menyebutkan ada 2 dimensi Kecerdasan Interpersonal yaitu :

a. Dimensi *Social Sensitivity*

Social sensitivity atau sensitivitas sosial merupakan kemampuan individu untuk bisa merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan individu lain ditunjukkan baik

¹⁰ Gardner Howard. Kecerdasan majemuk atau multiple intelligences. (Jakarta : 2002) interaksara, hlm 5

secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, baik reaksi tersebut positif maupun negatif .

b. Dimensi *Social Insight*

Dimensi *social insight* merupakan kemampuan untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat relasi sosial yang sudah terbentuk. Di dalamnya terdapat juga kemampuan anak dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Fondasi dasar sosial insight adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kecerdasan diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya, baik keadaan internal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul atau menyadari penampilan cara berpakaianya sendiri, cara berbicaranya dan intonasi suaranya. Adapun indikator dari sosial insight adalah :

a). Kesadaran diri

Kesadaran diri mampu menyadari totalitas keberadaannya di dunia seperti menyadari keinginan-keinginannya, cita-citanya, harapan-harapannya dan tujuan-tujuannya dimasa depan. Kesadaran diri ini sangat penting dimiliki oleh anak karena kesadaran diri memiliki fungsi monitoring dan fungsi kontrol diri.

b). Pemahaman situasi sosial dan etika sosial

Dalam bertindak laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong dan masih banyak hal lainnya.

c). Keterampilan pemecahan masalah

Dalam menghadapi konflik interpersonal, sangatlah dibutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, maka akan semakin positif hasil yang akan didapatkan dari penyelesaian konflik antara pribadi tersebut.¹¹

2.1.2 Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Anak

Ada beberapa karakteristik anak yang memiliki Kecerdasan Interpersonal yang tinggi yaitu :

1. Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif. Anak yang mempunyai karakteristik ini mudah untuk mendapatkan teman walaupun dia berada ditempat atau daerah yang baru pertama dia datang.
2. Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total. Anak yang memiliki karakteristik ini, sangat mudah untuk merasakan emosi negatif

¹¹ Joyce, B. R dan Weil, M. Role playing: studying sicial behavior and values. (London :2000) In model of teaching

ataupun positif orang lain seolah-olah emosi itu dialami sendiri.

3. Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna.
4. Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya. Sehingga anak mampu untuk menyesuaikan dirinya secara efektif dalam segala macam situasi.
5. Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif dan menulis secara efektif. Termasuk pula didalamnya mampu menampilkan penampilan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.¹²

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi

Kecerdasan Interpersonal Anak

Kecerdasan yang dimiliki seorang anak dapat berkembang sampai tingkat kemampuan anak dibidang tertentu. Adapun faktor-faktor penting dalam perkembangan Kecerdasan Interpersonal yaitu :

¹²Safaria. *Interpersonal Intelligence*. (Yogyakarta : 2002) Amara Books, hlm 48

- a. Faktor biologis
Yang di dalamnya terdapat faktor keturunan atau genetis.
- b. Sejarah hidup pribadi
Termasuk di dalamnya adalah pengalaman-pengalaman bersosialisasi dengan orang tua, guru, teman sebaya atau orang lain.
- c. Latar belakang kultural dan historis
Termasuk waktu dan tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.
- d. Pendidikan
Termasuk di dalamnya kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.¹³

2.1.4 Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak

Menurut Karl Alberht dalam Ahmad Muhaimin Azzet ada 5 kemampuan penting yang harus dikembangkan pada anak agar mempunyai Kecerdasan Interpersonal yang baik. 5 kemampuan tersebut adalah :

- a. Keadaan situasional, keadaan situasional adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan peka terhadap perasaan, kebutuhan dan hak orang lain. Kita bisa melatih kemampuan ini kepada anak kita dari mulai

¹³ Gardner Howard. Kecerdasan majemuk atau multiple intelligences. (Jakarta : 2002) interaksara, hlm 8

perilaku yang dianggap kecil atau biasa saja, misalnya saat bersin.

- b. Kemampuan membawa diri. Hal yang sangat penting dalam menjalin hubungan sosial adalah kemampuan membawa diri. Termasuk dalam kemampuan membawa diri ini adalah cara berpenampilan, menyapa dan bertutur kata, sikap dan gerak tubuh ketika berbicara atau sedang mendengarkan orang lain berbicara, dan cara duduk atau bahkan berjalan.
- c. Autentisitas, autentisitas adalah keaslian atau kebenaran dari pribadi seseorang yang sesungguhnya, sehingga diketahui oleh orang lain berdasarkan cara bicara, sikap yang menunjukkan ketulusan, bukti bahwa seseorang telah dipercaya, dan kejujuran yang telah teruji dalam pergaulan seseorang.

Autentisitas seseorang sepenuhnya yang menilai adalah orang lain dari sikap atau perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting dalam suatu jalinan sosial sehingga seseorang itu termasuk orang yang layak dipercaya karena mempunyai kemampuan jujur, terbuka, dan menunjukkan sebuah ketulusan. Sungguh sangat tinggi nilai dari sebuah autentisitas ini dalam menjalin hubungan dengan relasi. Bila hal ini gagal, maka seseorang juga sulit akan

memperoleh kesuksesan dan kebahagiaan yang sesungguhnya.

Meskipun autentisitas ini yang menilai orang lain, dan betapa penting autentisitas dalam kehidupan seseorang, maka kita bisa dan sudah semestinya melatihkannya kepada anak. Sejak dini anak kita sudah kita latih untuk terus-menerus bisa jujur dalam berbicara.

- d. Kejelasan, kejelasan ini adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide atau gagasan secara jelas, tidak bertele-tele sehingga orang lain dapat mengerti dengan baik. Kemampuan menyampaikan gagasan ini termasuk Kecerdasan Interpersonal karena tidak saja membuat seseorang mengerti gagasan yang disampaikan saja, tetapi mempunyai kemampuan dalam memuarsi sehingga orang tergerak untuk menerima gagasan yang disampaikannya.
- e. Empati, keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi diri dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain disebut sebagai empati. Maka, seseorang dapat dikatakan bisa berempati atau mempunyai empati apabila seseorang mampu memahami perasaan dan pikiran orang lain. Kemampuan dalam mengembangkan empati ini dapat kita latihkan kepada anak. Pertama-tama kita harus sabar untuk terus melatih anak agar bisa dan

terbiasa untuk mendengarkan dengan baik ketika orang berbicara atau menyampaikan pikiran dan suara hatinya.¹⁴

2.2 Metode Bermain Peran

2.2.1 Pengertian Bermain Peran

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain dan bermain juga merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar.

Menurut Piaget bermain merupakan suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan.¹⁵

Menurut Lilis Suryani, bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dan pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk

¹⁴ Akhmad Muhaimin. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak.* (Jogjakarta: 2010) Kata Hati, hlm 56

¹⁵ Piaget. *Play, dreams and limitation in childhood.* (Newyork:1962). Norton

menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.¹⁶

Menurut Joyce, bermain peran adalah suatu permainan yang didalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan adanya unsur rasa senang. Dalam bermain peran anak dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.¹⁷

Pengertian bermain peran menurut buku didaktik metodik ditaman kanak-kanak adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan perkembangan yang dilaksanakan.

Bermain akan dapat membuat anak menjadi senang dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dengan bermain akan menambah pengetahuan anak lebih banyak lagi dan menumbuhkan kecerdasan yang ada dalam diri anak tersebut.

Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Anak-anak harus

¹⁶ Suryani, L. Metode bermain peran.(Bandung:2008) falah production

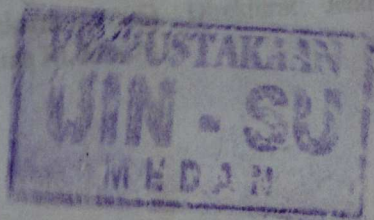
¹⁷ Joyce, B. R dan Weil, M. Role playing: studying sicial behavior and values. (London :2000) In model of teaching

bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal, tanpa bermain anak akan bermasalah dikemudian hari.

Bermain juga merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep. Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak misalnya otot jari, berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah, selain itu melalui bermain anak berlatih mengepresikan perasaan, dan berusaha mendapat sesuatu.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran meningkatkan perkembangan kognitif anak, dapat memerankan karakter/tingkah laku anak, dan membuat anak menjadi senang tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan yang bisa menambah pengetahuan anak lebih banyak lagi dan menumbuhkan kecerdasan yang ada dalam diri anak tersebut, dengan anak bermain akan mendapatkan banyak pembelajaran.

Ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh manusia untuk mencapai kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di akhirat. Dengan ilmu pengetahuan itu, manusia dapat melaksanakan tugasnya dalam kehidupan ini, baik sebagai *khalifah* maupun sebagai *'abid*.



Sementara itu, pembelajaran merupakan upaya-upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat anak belajar.¹⁸ Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses interaksi antara anak dengan sumber belajar dan lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.¹⁹ Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 20, pembelajaran adalah proses interaksi anak dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²⁰

Adapun definisi pembelajaran menurut beberapa aliran pendidikan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.
2. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.
3. Aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada anak untuk

¹⁸ Tazkiya: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1 No. 1 Januari-Juni. (Medan: 2012) Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah IAIN Sumatera Utara, hlm 2

¹⁹ Mardianto, *op. cit.*, hlm 48

²⁰ *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. (Jakarta: 2006) Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Departemen Agama RI, hlm 7

dengan memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.²¹

Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari keseluruhan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik/ pengajar dan kegiatan belajar dilakukan oleh anak sebagai anak. Perilaku mengajar dan belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi/komunikasi multi arah, yaitu antara guru dengan anak, anak dengan anak, maupun anak dengan sumber dan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengondisikan lingkungan agar mendukung terjadinya perubahan perilaku bagi anak. Jadi, tugas guru tidak hanya memberikan materi pembelajaran sebanyak-banyaknya, akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana membuat anak mau belajar dengan sendirinya. Tugas utama inilah yang seharusnya melandasi aktivitas setiap guru dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan anaknya (mengarahkan interaksi anak dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Jadi, pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu

²¹Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: 2011) Pustaka Setia, hlm 23

dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode/strategi, dan evaluasi.

Situasi bermain yang dilakukan anak sendiri, sering kali belum sepenuhnya dapat digunakan sebagai suatu situasi pembelajaran. Anak bermain dengan kegiatan yang tidak berstruktur. Smith dan Noah mengemukakan bahwa bermain dengan struktur yang tidak jelas akan membahayakan bagi perkembangan anak karena ia tidak belajar banyak. Tetapi dengan melihat kebutuhan anak, bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan dan pembelajaran.²²

Dari berbagai pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang bebas dilakukan dengan memiliki kepuasan tersendiri oleh anak. Dengan adanya bermain dapat melakukan segala kegiatan yang dapat meningkatkan dalam perkembangannya tanpa ada tuntutan dan paksaan dari pihak manapun .

2.2.2 Jenis-jenis Bermain Peran

Terdapat jenis-jenis bermain peran yang dilakukan oleh anak dan memudahkan kita sebagai calon pendidik untuk melakukan jenis bermain peran apa yang sesuai untuk anak tersebut. Untuk itu terdapat beberapa jenis bermain peran yang akan dipaparkan di bawah ini .

²² Smith, Richard J & Jhonson. *Teaching Children To Read*. (London: 1980) Addison Wesley Publisshing Company. hlm 34

Menurut Mutiah terdapat dua jenis bermain peran yaitu :

- 1) Makro, anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro (tema sekitar kehidupan nyata) mereka belajar banyak keterampilan pra akademis seperti : mendengarkan, tetap didalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.
- 2) Mikro, anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.²³

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa jenis bermain peran terdapat dua jenis yaitu makro dan mikro, dimana kedua jenis ini merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh anak dalam bermain peran, dengan jenis ini peran yang di tokohkan anak dapat terlihat ada peran yang menggunakan ukuran yang kecil dan ada peran yang menggunakan ukuran yang besar dengan kata lain anak yang ikut berperan memiliki jumlah yang banyak

²³ Mutiah. *Bermain dan Perkembangan dalam Perspektif Vygotskian*. (Jakarta: 2004)Depdiknas, hlm 115

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Terdapat kelemahan dan kelebihan dalam metode bermain peran, untuk itu bagaimana kita sebagai calon pendidik untuk dapat melakukan hal tersebut, dan melakukan kelebihan dari metode bermain peran dengan sebaik-baiknya yang akan dilakukan oleh anak.

Menurut Santoso terdapat kelebihan dan kelemahan dalam bermain peran yaitu :

- Kelebihan dalam Bermain Peran.

- 1). Seseorang melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- 2). Seseorang akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- 3). Bakat yang terdapat pada seseorang dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh seni dramanya.
- 4). Kelebihan anak lebih menghayati pelajaran, terlatih berfikir kritis, sistematis, dan kreatif.
- 5). Seseorang memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- Kelemahan dalam Bermain Peran.

- 1) Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal maka guru tidak dapat mengambil suatu kesimpulan atau tujuan pengajaran tidak dapat dicapai.

- 2) Membutuhkan ketekunan dan kecermatan yang lebih untuk memahami teks.
- 3) Banyak memakan waktu.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.²⁴

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam metode bermain peran dapat beberapa kekurangan dan kelebihan, kelebihan metode bermain peran tersebut, dan kekurangannya dapat dilakukan sebaik mungkin meminimal kekurangan metode bermain peran tersebut.

2.2.4 Prosedur Pelaksanaan Bermain Peran

Sebagai calon pendidik kita harus dapat melakukan berbagai prosedur pelaksanaan bermain peran tersebut, agar permainan yang akan dilakukan menjadi lebih baik dengan adanya aturan-aturan dalam bermain, anak lebih tertib untuk melaksakan permainan dan anak lebih mengetahui apa saja yang akan dilakukannya dalam bermain peran dengan adanya prosedur pelaksanaan tersebut.

Prosedur bermain peran terdiri dari atas enam langkah, yaitu :

- 1). Perencanaan (plan).
- 2). Peran (roles).

²⁴Santoso singgih. *Panduan Lengkap Menguasai Statistik*, (Jakarta : 2009) Alex Media Komputindo (Gramedia), hlm 38

- 3). Benda (props).
- 4). Lamanya waktu (Extended time frame).
- 5). Bahasa (language). Dan
- 6). Skenario (scenario).²⁵

Untuk lebih jelas kaitan antara prosedur dengan aktivitas guru maka dapat terlihat pada tabel ini:

Tabel 2.1 : Prosedur Aktifitas Guru

No	Prosedur	Aktivitas	
		Guru	Anak
1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> -Tanya jawab kepada anak apa itu main peran -Merangsang minat anak untuk bermain peran seperti guru Mengajak anak untuk bernyanyi-nyanyi terlebih dahulu -Memberikan motivasi seperti guru menjelaskan bahwa bermain peran menjadi salah satu toko akan mendapat nilai atau pujian yang baik jika anak dapat melakukan nya dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mencoba menjawab pertanyaan dari guru -Anak bernyanyi lagu-lagu sambil bertepuk-tepuk tangan -Anak mendengar kan guru menjelaskan
2	Peran (Roles)	<ul style="list-style-type: none"> -Menceritakan tokoh yang akan dimainkan oleh anak, bagaimana jika tokoh baik,jahat,sedih,marah yang akan dimainkan oleh anak. -Membimbing anak untuk memilih pemain sebagai tokoh cerita tersebut <p>Siklus I : Memilih peran</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Anak diberikan secara suka rela dengan peran apa yang ingi dimainkan nya -Anak menerima peran apa yang diberikan oleh guru dengan wajah yang gembira

²⁵ Sri Sutanti.1997. *Kelompok Bermain Tempat Bermain Seraya Belajar*. Jakarta : Meutia Cipta Saana, hlm 21

		masing-masing anak secara acak yang akan dimainkan	
3	Benda (Props)	-Guru menyediakan alat-alat yang akan digunakan untuk bermain peran, seperti kostum peran yang dimainkan oleh anak,	- Anak membantu guru menyediakan alat-alat yang dibawah oleh guru
4	Waktu (Ekstented Time frame)	-Guru memberikan waktu sekitar 15-30 menit dalam bermain peran tersebut untuk tahap pertama dalam bermain	-Anak mengikuti aturan-aturan yang sudah ditata oleh guru
5	Bahasa (Laguage)	-Guru menjelaskan bahwa dalam bermain peran menggunakan bahasa indonesia yang baik	-Anak bermain peran dengan bahasa indonesia
6	Skenario	-Guru menjelaskan terlebih dahulu isi dari cerita yang akan diperankan oleh anak	-Anak mendengarkan apa saja yang akan dijelaskan oleh guru

2.2.5 Tahapan Bermain Peran

Tahapan perkembangan bermain peran tersebut akan dapat dilakukan dengan bermain peran secara teratur sesuai tahapan bermain peran, agar anak mengikuti permainan dengan aturan yang telah dibuat sesuai tahapan bermain peran.²⁶

Tahapan perkembangan bermain peran sebagai berikut :

Tabel 2.2: Tahapan Perkembangan Bermain Peran

Tahapan Bermain Peran	Tahapan Perkembangan Bermain Peran				
	Fist Scrip	Roles in action	Roles with Rule	Matures roles, Planneed	Dramatitation, Multiple

²⁶ Hariwijaya & sukaca. *Paud Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*. (Yogyakarta : 2009) Mahadhika Publishing, hlm 122

					sebagai skenario yang dapat berubah
--	--	--	--	--	---

2.2.6 Peranan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersoanal.

Menurut Musfiroh Kecerdasan Interpersonal dapat dirangsang dengan berbagai permainan yang membuat anak belajar mengenal dan kelebihan diri, permainan-permainan yang menggunakan semangat dan harga diri, serta mengeksplorasi imajinasi dan fantasi anak pun dapat dikategorikan sebagai permainan yang merangsang Kecerdasan Interpersonal anak.²⁷

Pada umumnya anak menyukai bermain peran (dramatik), mulai main ibu-ibuan dengan bonekanya, main sekolah-sekolahan, atau menjadi ayah dan ibu. Dengan bermain peran tersebut membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan atau kegembiraannya, mewujudkan khayalannya selain bekerja sama dan bergaul dengan anak lainnya.

Dari pernyataan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Kecerdasan Interpersonal dapat dirangsang melalui bermain peran dengan berbagai macam permainan yang membangkitkan semangat anak dalam mengeksplorasi imajinasi dan fantasi, misalnya: bermain sekolah-sekolahan, dengan

²⁷ Musfiroh, tadkiroatun. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta: 2008) Departemen Pendidikan Nasional. hlm 219

memainkan permainan tersebut akan membentuk anak dalam berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya.

2.3 Penelitian Relevan

Sri Mastuty dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Bermain Peran di TK Amaliyah Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2011/2012” diperoleh bahwa tingkat Kecerdasan Interpersonal Anak dalam memecahkan masalah setelah diajarkan dengan model pembelajaran bermain peran mengalami peningkatan dari 68,57% menjadi 88,57% atau meningkat sebesar 20%.

2.4 Kerangka Konseptual

Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan yang memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan perasaan-perasaan seperti : rasa senang, gembira, sedih. Anak dengan kecerdasan ini akan dapat menahan emosi yang negatif, mengetahui kelebihanannya, menikmati kebersamaan dengan orang lain, dimana anak merasa gembira berada disekitar teman-temannya, anak berkompeten melakukan sesuatu dimana dapat menunjukkan nilai yang bagus dalam belajar.

Kecerdasan Interpersonal dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Salah satu diantaranya adalah melalui pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran. Kegiatan bermain

peran merupakan suatu cara guru melihat anak untuk memainkan salah satu tokoh dan karakter dalam sebuah cerita. Bermain peran juga dapat meningkatkan Kecerdasan Interpersonal, anak dapat melakukan permainan dengan benar sesuai dengan yang dibuat, ketika bermain peran tersebut, anak dapat belajar untuk mengetahui dimana letak kesalahan yang dia lakukan dalam bermain peran tersebut, seperti anak melakukan kesalahan karakter yang diperankan oleh anak, anak belajar untuk lebih peduli, seperti bermain peran yang dilakukan anak sebagai tokoh tersebut, anak melakukan kesalahan karakter sebagai tokoh tersebut, anak bersikap menolong temannya yang lagi terjatuh, terlihat bagaimana rasa peduli anak kepada sesama teman.

Anak terlihat untuk mengendalikan diri dari rasa marah, bagaimana anak tersebut memainkan peran dalam mengendalikan diri dari rasa marah. Ekstensi dari aktifitas tersebut akan membantu meningkatkan perkembangan Kecerdasan Interpersonal.

Metode bermain peran yang saya lakukan menggunakan metode bermain peran makro karena anak memainkan peran yang sesungguhnya, tempat yang digunakan harus dimodifikasi sebaik mungkin.

Terdapat indikator Kecerdasan Interpersonal anak sebagai acuan peneliti dalam mengamati Kecerdasan Interpersonal anak usia 5-6 tahun yaitu : 1). Mengenal ciri-ciri

lebih banyak, 2). Menikmati kebersamaan dengan orang lain, 3). Menyatakan berkompeten melakukan sesuatu, 4). Berusaha bersikap menyenangkan dan berempetik dengan orang lain, 5). Mengarahkan diri dengan lebih mengendalikan diri, 6). Menyadari kekuatan dan kelemahan diri, indikator ini akan menjadi acuan peneliti untuk melihat seberapa Kecerdasan Interpersonal anak usia 5-6 tahun berkembang melalui metode bermain peran, dan bagaimana kecerdasan anak meningkat dengan metode bermain peran tersebut yang akan dilakukan peneliti pada anak.

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka konseptual di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah Metode bermain peran dapat meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus yang dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahapan dari satu siklus tersebut adalah: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi (4) Refleksi.²⁸

3.1.1 Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas tehknis pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas anatara lain : a). Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum, b). Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), c). Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal, d). Mempersiapkan setting ruangan untuk kegiatan bermain peran, e). Membuat lembar kisi-kisi tes

²⁸ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. II, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), hlm 10

untuk kerja, (test performance) tentang meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak dengan metode bermain peran. Pada tahap perencanaan ini guru akan membagi dua kelompok untuk bermain peran, 20 anak berkesempatan bermain peran dan 19 anak lagi melihat anak yang bermain peran tersebut. Untuk hari berikutnya bergantian, untuk anak yang belum bermain peran akan diberi kesempatan untuk bermain peran dan untuk anak yang sudah bermain peran akan melihat teman-temannya dalam bermain peran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan perencanaan disusun, maka dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti yang menjadi guru, sedangkan guru ikut dilibatkan sebagai observer yang tugasnya memberikan kritik dan masukan yang berguna dalam proses selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu bermain peran.

c. Pengamatan

Pada waktu melakukan tindakan, peneliti dibantu oleh guru melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan. Pengamatan juga

bertujuan untuk mempermudah suatu urusan sebelum melaksanakannya dan dapat mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan yang dilakukan dengan menghasilkan perubahan yang sesuai keinginan.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis dan memberikan makna terhadap data yang telah didapat dan mengambil kesimpulan dari tindakan perbaikan yang telah dilakukan hasil dari refleksi ini. Setelah siklus I dijalankan dan hasil yang diinginkan belum menunjukkan hasil yang memuaskan maka dilakukan kembali tahap-tahap diatas untuk dilakukan pada siklus II.

3.1.2. Siklus II

a). Perencanaan Tindakan

1. Menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan materi yang di ajarkan dengan menerapkan metode bermain peran.
2. Menyiapkan sumber belajar
3. Menyiapkan angket penelitian

b). Pelaksanaan Tindakan

1. Peneliti melakukan pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan RPPH yang sudah di susun.

2. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran
3. Peneliti mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi masalah secara jelas dan selanjutnya mereka mencari data atau keterangan yang dapat di gunakan.
4. Peneliti mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran
5. Peneliti memberikan ulasan dari pragaan bermain peran
6. Peneliti memberikan evaluasi kepada siswa untuk melihat penguasaan mereka terhadap materi ajar.

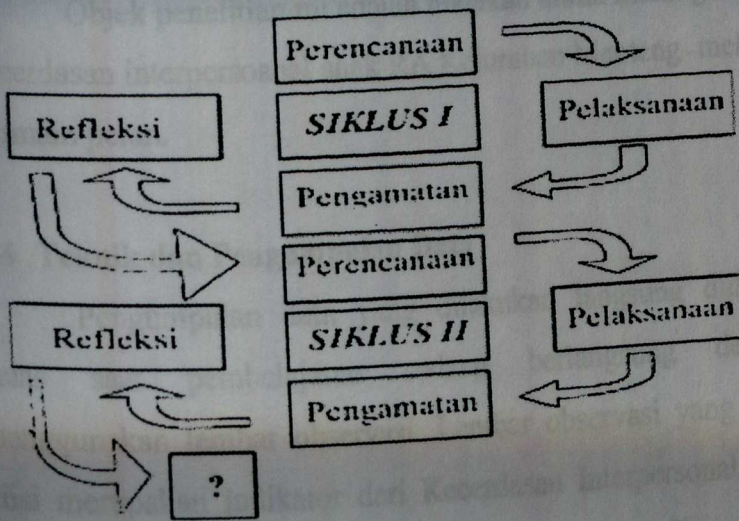
c). Pengamatan (Observasi)

1. Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara langsung dan proses pembelajaran secara umum dan menggunakan lembar observasi.
2. Peneliti menilai siswa saat bermain peran menggunakan angket kerja

d). Refleksi

1. Mendiskusikan dengan guru mitra tentang data observasi atau catatan lapangan yang berkenaan dengan PTK

Gambar 3.1 : Skema PTK menurut Suharsimi Arikunto



3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul yang peneliti tetapkan maka yang menjadi lokasi penelitian adalah RA Kelurahan Menteng, Kota Medan. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan di Semester genap T.A 2015/2016.

3.3. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak RA Kelurahan Menteng, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan T.A 2015 - 2016, yang terdiri dari 39 orang, diantaranya 19 orang laki-laki dan 20 orang perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah tindakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak RA Kelurahan Menteng melalui bermain peran.

3.4 Teknik dan Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan langsung didalam kelas saat pembelajaran sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang akan diisi merupakan indikator dari Kecerdasan Interpersonal anak yang dikembangkan berdasarkan dimensi Kecerdasan Interpersonal.

Observasi merupakan pengamatan terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada saat diberikan tindakan. Hal ini dilihat dari segi sikap, respon, pandangan, minat dan motivasi anak sewaktu guru mengajar.

Observasi juga menggunakan alat indera terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami sebuah fenomena atau kejadian berdasarkan pengetahuan serta pengamatan yang bertujuan untuk mendapatkan data suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau pembuktian terhadap informasi.

Pengumpulan data dilakukan langsung di dalam kelas saat pembelajaran sedang dilaksanakan dengan test performance

(tes unjuk kerja). Tes untuk kerja dilakukan untuk melihat sejauh mana Kecerdasan Interpersonal anak dengan metode bermain peran yang secara langsung dipraktikkan oleh anak dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan itu dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan yang dikehendaki. Dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1: Pengumpulan Data

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian		
			Chek list	Nilai	Ket
1	Mengenal ciri-ciri lebih banyak (mengenal kepribadian dalam diri)	1. Anak dapat mengetahui tokoh apa yang diperankannya 2. Anak dapat mengenal karakter yang dimainkan dan bagaimana mengekspresikannya 3. Anak melihat ketika teman yang lain memanggil namanya dalam tokoh yang dimainkan			
2	Menikmati kebersamaan dengan orang lain	1. Anak dapat mengekspresikan perasaan senang, gembira dan terhibur ketika peran yang dimainkan oleh anak bersama teman-temannya dapat dilakukan 2. Anak tidak ragu-			

		<p>ragu dan percaya diri saat menampilkan peran yang dimainkannya</p> <p>3. Anak tetap fokus dalam bermain peran walaupun ada orang lain berada didekatnya</p>			
3	Menyatakan berkompeten melakukan sesuatu	<p>1. Anak dapat melakukan permainan dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam memainkan peran tersebut dan sesuai langkah-langkah bermain peran</p> <p>2. Anak dapat menunjukkan hasil bermain perannya dengan baik dan benar</p> <p>3. Anak dapat memainkan perannya seperti sesungguhnya</p>			
4	Berusaha bersikap menyenangkan dan berempatik dengan orang lain	<p>1. Anak bersikap peduli ketika tokoh yang baik dimainkan oleh anak</p> <p>2. Anak dapat membantu guru menyusun mainan setelah selesai bermain</p> <p>3. Anak dapat mendiamkan temannya yang sedang menangis</p>			

3.5. Defenisi Opersional Variabel

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di fokuskan kepada proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesionalisme guru. Tujuan ini dapat dicapai dengan melakukan refleksi dalam mendiagnosis keadaan, kemudian menumbuhkan secara sistematis sebagai tindakan alternatif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas.

Adapun yang menjadi defenisi operasional penelitian ini adalah :

1. Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan anak, dapat mengenal dirinya, menikmati kebersamaan dengan orang lain, bersikap menyenangkan dengan orang lain, dapat mengendalikan diri, menyadari kekuatan dan kelemahan diri.
2. Metode bermain peran merupakan suatu cara atau teknik yang digunakan guru dengan melihatkan anak dalam memerankan karakter atau tokoh pemain sesuai dengan prosedur, yang telah diterapkan bermain peran tersebut.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisa data ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari berapa persenkah yang diperoleh dari penilaian. Hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi

dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Analisis statistik deskriptif dilakukan terdiri dari:

a. Tabulasi data

Yang dimaksud dengan tabulasi data adalah penyajian data, berupa table frekuensi dan diagram data.

b. Interpretasi data

Table interpretasi dapat dibuat dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan range : Skor Tertinggi-Skor Terendah
2. Menentukan kelas interval : ditetapkan dalam 2 kelas

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka dapat dibuat table interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.2: Tabel Interpretasi Kecerdasan Interpersonal Anak

Skor	Interprestasi
15-18	Sangat baik
11-14	Baik
7-10	Cukup
3-6	Kurang
-1 - 2	Sangat kurang

(Pendekatan Sturges Dalam (Saleh, 2004 : 4)

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan Kecerdasan

Interpersonal Anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kemampuan Kecerdasan Interpersonal

F = Jumlah Anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan Anak

Tindakan dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan presentasi keterangan sangat baik. Untuk mengukur keberhasilan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak dilihat dari persentase yang sama untuk menentukan berhasil atau tidaknya tindakan yaitu pada persentase dengan keterangan sangat baik.

3.7. Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai September – Oktober di RA Kelurahan Menteng. Yang diperlihatkan pada tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.3: Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Minggu / Bulan / Tahun 2016			
		September		Oktober	
		1	2	1	2
1	Meminta izin mengadakan penelitian kepada kepala sekolah				
2	Observasi awal				
3	Pertemuan 1 Siklus I				
4	Pertemuan 2 Siklus I				
5	Evaluasi Siklus I				
6	Pertemuan 3 Siklus II				
7	Pertemuan 4 Siklus II				
8	Evaluasi Siklus II				
9	Meminta izin pada kepala sekolah bahwa penelitian telah selesai				
10	Analisis data				
11	Penulisan laporan hasil penelitian				

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

4.1 Temuan Data

4.1.1 Latar belakang RA Kelurahan Menteng

Penelitian ini dilakukan di RA Kelurahan Menteng Tahun Ajaran 2015-2016 dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdirinya RA Kelurahan Menteng pada tahun 2014. RA terdiri dari 2 kelas, yaitu pada anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini dilaksanakan dikelas kelompok B yang terdiri dari 5 laki-laki dan 8 perempuan. RA Kelurahan Menteng terletak di Jalan Rahmad Kelurahan Medan Tenggara, RA Kelurahan Menteng di asuh sebanyak 4 orang guru dibidang RA,

4.1.2 Visi dan Misi RA Kelurahan Menteng

Visi :

Sebagai wadah pembentuk generasi bangsa berbasis islam dan Pancasila.

Misi :

- a. Melakukan pembinaan terhadap anak agar aktif, kreatif dan Inovatif.
- b. Mewujudkan pembentukan karakter islam yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- c. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik.

- d. Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.

4.1.3 Struktur Organisasi RA Kelurahan Menteng

Struktur Organisasi yang ada di RA Kelurahan Menteng adalah penetapan berdasarkan pemilihan atau rapat resmi yang dipimpin oleh Pihak Yayasan. Struktur ini dimaksudkan untuk memelihara koordinasi dan pembagian alihan tugas agar tidak terjadi pengambilan tugas dan wewenang antara satu bagian dengan bagian yang lain. Dan dapat dilihat pada lampiran pertama.

4.1.4 Sarana dan Prasarana RA Kelurahan Menteng

- a. Ruang belajar yang nyaman
- b. Bangunan permanen
- c. Lokasi tenang dan jauh dari pasar dan kendaraan
- d. Setiap ruangan memiliki kipas angin
- e. Halaman bermain yang permanen
- f. Makanan sehat
- g. Perlengkapan belajar selama satu tahun dari sekolah.

4.2. Temuan Penelitian

4.2.1 Kecerdasan interpersonal anak sebelum di terapkannya metode bermain peran di kelompok B RA Kelurahan Menteng T.A 2015/2016.

Langkah awal sebelum di lakukannya perencanaan dan tindakan terhadap anak adalah dengan melakukan observasi (pengamatan) terhadap objek penelitian yaitu anak di Kelompok B RA Kelurahan Menteng T.A 2015/2016 tentang sejauh mana perkembangan kecerdasan interpersonal mereka terkhususnya hubungan sosial mereka terhadap teman dan guru mereka. Sedangkan langkah kedua adalah memberikan tes bebas (*free test*) berupa dialog drama yang berjudul "Guruku".

Tujuan di lakukanya tes bebas (*free test*) yang di berikan kepada anak sebelum melakukan perencanaan adalah untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam menafsirkan dan memahami penjelasan yang di berikan guru tentang materi memerankan peran dari para tokoh yang akan di perankan. Sedangkan model penilaian tes tersebut menggunakan daftar cek dimana dalam penelitian ini penelitalah yang berperan aktif untuk menilai kemampuan setiap anak dalam materi memerankan tokoh dalam peran tersebut. Hasil tes awal yang telah dilakukan peneliti dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 4.1 : Hasil Perolehan Nilai Anak pada Saat

Free Test

No	Nama	Nilai Hasil Belajar	Keterangan
1	Abrisam Qahthan Rizq	34	Tidak Tuntas
2	Aditya Tsabitha Putra	19	Tidak Tuntas
3	Afifa Azzahra	32	Tidak Tuntas
4	Aira Tafhania Rahnad	36	Tuntas
5	Arya Al-Fauzan Nasution	22	Tidak Tuntas
6	Assyifa Qatrunnada Nst	27	Tidak Tuntas
7	Cahyani Putri	36	Tuntas
8	Claudia Triantie	32	Tidak Tuntas
9	Edwina Octavianty	36	Tuntas
10	Echa Athiya Dzahra	38	Tuntas
11	Imam Al-farizh	18	Tidak Tuntas
12	Leo Efriyan	28	Tidak Tuntas
13	Meisya Rahmi	34	Tidak Tuntas
Jumlah		392	

Keterangan : Nilai hasil belajar di atas 35 dinyatakan tuntas

Anak yang tuntas sebanyak 4 orang atau 30%

Anak yang tidak tuntas sebanyak 9 orang 70%

Berdasarkan tabel di atas dapat di jelaskan bahwa hasil observasi hubungan kecerdasan interpersonal anak sebelum di terapkanya metode bermain peran pada 13 anak kelompok B RA Kelurahan Menteng TA. 2015/2016, anak yang tuntas hanya berjumlah 4 orang atau 30%, sedangkan anak yang tidak tuntas sebanyak 9 orang atau 70%.

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa berdasarkan rumus tersebut, peneliti memberikan patokan persentase keberhasilan anak secara klasikal adalah sebesar 80%. Dengan demikian, apabila ketuntasan belajar di dalam kelas sudah mencapai 80%, maka keberhasilan belajar sudah tercapai.

Berdasarkan rumus tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{4}{13} \times 100\% = 30\%$$

Hasil Free test secara klasikal tersebut jelas menunjukan bahwa persentase keberhasilan anak secara klasikal (30%) masih jauh di bawah kriteria keberhasilan yang peneliti tentukan sebelumnya yaitu 80%, sehingga perlu dilaksanakan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

4.2.2 Kemampuan Kecerdasan Interpersonal Anak Sesudah Di Terapkanya Metode Bermain Peran Di Kelompok B RA Kelurahan Menteng T.A 2015/2016

4.2.2.1. Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pra tindakan yang telah peneliti lakukan di atas, maka di ketahui beberapa permasalahan yang dapat di identifikasikan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang di lakukan selama ini kurang variatif untuk meningkatkan hasil belajar anak.
2. Kurangnya penggunaan media atau alat dalam proses pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang di terapkan selama ini kurang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Munculnya sikap kebosanan dan kejenuhan pada diri anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka di lakukan penelitian tindakan. Kegiatan penelitian tindakan yang di lakukan pada siklus I (pertama) meliputi: a). Perencanaan; b). Pelaksanaan tindakan; c). Observasi; dan d). Refleksi.

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan dilakukan beberapa kegiatan yakni sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai standar isi kurikulum yang terdapat dalam KTSP berkarakter dengan alokasi waktu 60 menit dan adapun materi dalam penelitian ini adalah memerankan tokoh drama.
2. Menjelaskan langkah – langkah yang harus dilakukan saat berdrama dan memberikan beberapa contoh ekspresi saat bermain peran berlangsung.
1. Menentukan objek penelitian, yaitu anak di kelas B RA Kelurahan Menteng Kec. Sunggal TA. 2015/2016 yang berjumlah 13 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki – laki dan 8 orang anak perempuan.
2. Menyiapkan sumber belajar yaitu beberapa buku paket yang sesuai dengan materi pembelajaran memerankan tokoh drama serta menyiapkan beberapa dialog drama yang nantinya digunakan untuk melakukan drama di dalam kelas.
3. Menyiapkan angket kinerja guna menilai setiap individu anak saat bermain peran.
4. Mendesain penataan kelas sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

b). Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan atau 120 menit. Sesusai dengan rencana tindakan yang dilakukan sebelumnya, maka terlebih dahulu dilakukan orientasi awal kepada anak tentang arti pentingnya materi ajar yang disampaikan pada siklus I. Saat orientasi, anak diperkenalkan tentang materi memerankan tokoh drama yang disertakan contoh. Selanjutnya, peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya sesuai dengan RPPH dengan menggunakan metode bermain peran. Langkah-langkah yang dilakukan terdiri dari beberapa kegiatan yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan membaca do'a bersama serta menanyakan siapa saja diantara mereka yang tidak hadir pada saat itu. Selanjutnya peneliti menjelaskan kepada anak tentang teknis pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sekaligus memberikan arahan kepada mereka untuk melakukannya dengan sungguh-sungguh serta menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti pembelajaran dilakukan peneliti dengan menyampaikan materi ajar tentang mengomentari persoalan faktual. Kemudian anak dibagi menjadi 3 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari empat orang. Peneliti memberikan bahan ajar berupa dialog drama berjudul "Guruku?" yang akan didramatisasikan.

Selanjutnya, guru menjelaskan isi drama yang akan di perankan pada masing-masing anak, maka peneliti mempersilahkan tampil untuk berdrama bagi kelompok yang merasa siap untuk menunjukkan tampilan mereka didepan kelas sesuai dengan langkah penjelasan dalam berdrama yang telah dicontohkan sebelumnya. Ketika anak tampil peneliti menilai setiap individu yang tampil pada saat itu. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk mengomentari drama yang baru saja ditampilkan oleh temannya.

3. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti memberikan kesimpulan dari drama yang telah diperankan dan melakukan diskusi tanya jawab kepada anak atas isi cerita dari hasil penampilan teman-temannya.

c). Pengamatan

1. Guru

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti diobservasi oleh guru kelas kelompok B serta mengisi lembar observasi guru yang telah disiapkan (data terlampir). Pada siklus I ini guru telah menggunakan metode bermain peran dan menjelaskan bagaimana langkah yang benar untuk melakukan drama tersebut, sehingga pada hasil penilaian guru pada siklus I, guru mampu melaksanakan prosedur pembelajaran dengan baik.

2. Anak

Pada kegiatan anak, anak antusias dan aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran karena disebabkan mungkin ini hal baru bagi anak dan disini anak memperagakan langsung drama yang telah diberikan peneliti, tetapi ada beberapa anak yang belum paham dan kurang percaya diri untuk mengekspresikan diri saat drama berlangsung. Bisa dimungkinkan bahwa hal itu terjadi karena kurangnya perhatian dan bimbingan guru.

3. Analisis data

Pada akhir pelaksanaan siklus I, peneliti menilai hasil kinerja anak melalui angket kinerja yang sudah diisi dengan nilai saat anak sedang bermain peran.

Berikut ini adalah hasil perolehan nilai anak pada siklus I :

**Tabel 4.2 : Hasil Perolehan Nilai Anak pada
Post Test Siklus I**

No.	Nama	Nilai Hasil Belajar	Keterangan
1.	Abrisam Qahthan Rizq	38	Tuntas
2.	Aditya Tsabitha Putra	39	Tuntas
3.	Afifa Azzahra	36	Tuntas
4.	Aira Tafhania Rahnad	36	Tuntas
5.	Arya Al-Fauzan Nasution	28	Tidak Tuntas
6.	Assyifa Qatrunnada Nst	27	Tidak Tuntas
7.	Cahyani Putri	36	Tuntas
8.	Claudia Triantie	35	Tidak Tuntas
9.	Edwina Octavianty	45	Tuntas
10.	Echa Athiya Dzahra	25	Tidak Tuntas
11.	Imam Al-farizh	30	Tidak Tuntas
12.	Leo Efriyan	38	Tuntas
13.	Meisya Rahmi	45	Tuntas
Jumlah		458	

Keterangan : Anak yang Tuntas sebanyak 8 orang

Anak yang Tidak Tuntas sebanyak 5 orang

Setelah diterapkan metode bermain peran pada pembelajaran di kel B, hasil tes siklus 1 di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak terhadap materi pembelajaran yang diajarkan melalui metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari 13 anak di kelas B RA Kelurahan Menteng TA. 2015/2016 anak yang tuntas berjumlah 8 orang sedangkan anak yang tidak tuntas sebanyak 5 orang.

Selanjutnya, untuk mengukur tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka diperoleh hasil :

$$P = \frac{8}{13} \times 100\% = 61\%$$

Jika dibandingkan dengan tes awal yang telah dilakukan maka pada siklus I (setelah diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran kepada anak) maka dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 40%. Walaupun demikian, keberhasilan proses belajar mengajar pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil sebab masih diperoleh data anak yang belum mencapai ketuntasan yaitu sebanyak 5 anak (35%) .

Secara klasikal ketuntasan belajar dikatakan berhasil setelah mencapai 80% ketuntasan secara klasikal. Pada siklus I ketuntasan belajar anak masih 61%. Oleh karena itu, data hasil belajar anak pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan pada siklus II dengan maksud untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam memerankan drama.

d). Refleksi

Hasil pelaksanaan tes siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar anak di kelas B RA Kelurahan Menteng TA. 2015-2016 secara individu mencapai rata-rata 35,65%. Sedangkan persentase keberhasilan anak secara klasikal berjumlah 61%, dimana dari 13 orang anak di kelas B Kelurahan Menteng TA. 2015/2016 masih 8 orang anak yang tuntas dalam belajar,

sedangkan 5 orang anak belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa angka 6% masih berada dibawah kriteria keberhasilan yang telah peneliti tentukan sebelumnya yaitu 80%.

Adapun kendala yang ditemukan saat bermain peran adalah anak belum memahami betul bagaimana cara mengekspresikan diri dalam bermain peran akibatnya masih banyak dari anak di kelas B RA Kelurahan Menteng TA. 2015/2016 yang belum mampu untuk melakukan peran dengan baik. Sebelumnya selama proses pembelajaran anak jarang melakukan praktek bermain peran di dalam kelas.

Kurangnya rasa percaya diri dalam diri anak, sehingga membuat mereka lemah dalam mengekspresikan diri di depan kelas. Anak juga merasa takut untuk berbicara dikarenakan bahasa lisan yang belum terbiasa mengucapkan kata-kata baku dan kurangnya kreatifitas anak dalam memanfaatkan kondisi saat di depan kelas.

4.2.2.2. Siklus II

Permasalahan dari kesulitan yang dihadapi anak berdasarkan data hasil belajar post test pada siklus I disimpulkan bahwa masih ada beberapa anak yang belum mencapai target ketuntasan yang telah ditentukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan. Kegiatan penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus II ini

juga tidak berbeda dengan siklus I yaitu meliputi : a). Perencanaan, b). Pelaksanaan tindakan, c). Observasi, dan d). Refleksi.

a). Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II tidak memiliki perbedaan yang jauh dari perencanaan pada siklus I, dimana pada siklus II ini perencanaan dilakukan dengan beberapa kegiatan yakni sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai standar isi kurikulum yang terdapat dalam KTSP berkarakter dengan alokasi waktu 120 menit atau 2 pertemuan dan apapun materi dalam penelitian ini adalah memerankan tokoh drama.
2. Menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan saat berdrama dan memberikan beberapa contoh ekspresi saat drama berlangsung.
3. Menentukan objek penelitian, yaitu anak di kelas B RA Kelurahan Menteng TA. 2015-2016 yang berjumlah 13 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan.
4. Menyiapkan sumber belajar yaitu berupa buku paket yang sesuai dengan materi pembelajaran memerankan tokoh drama serta menyiapkan beberapa dialog drama

yang nantinya digunakan untuk melakukan drama di dalam kelas.

5. Menyiapkan angket kinerja guna menilai setiap individu anak saat berdrama.
6. Mendesain penataan kelas sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

b). Pelaksanaan Tindakan

Siklus II ini juga dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan atau 120 menit. Perbedaanannya adalah jika pada siklus I terlebih dahulu dilakukan orientasi awal dan pengenalan kepada anak tentang arti pentingnya materi ajar yang disampaikan, maka pada siklus II ini peneliti langsung masuk kepada kegiatan proses pembelajaran sesuai dengan RPPH dengan menggunakan metode Bermain Peran. Langkah-langkah yang dilakukan terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan membaca do'a bersama, bernyanyi serta menanyakan siapa saja diantara mereka yang tidak hadir pada saat itu. Selanjutnya peneliti menjelaskan kepada anak tentang teknis pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran sekaligus memberikan arahan kepada mereka untuk

melakukannya dengan sungguh-sungguh serta menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti pembelajaran dilakukan peneliti dengan menyampaikan materi ajar. Kemudian anak dibagi menjadi 3 kelompok terdiri dari empat orang. Peneliti memberikan bahan ajar berupa dialog drama berjudul "Ibu Maafkan Aku" yang akan didramatisasikan.

Selanjutnya, setelah memberikan waktu beberapa menit untuk memberi penjelasan tentang isi drama yang akan di perankan, maka peneliti mempersilahkan tampil untuk bermain peran bagi kelompok yang merasa siap untuk menunjukkan tampilan mereka didepan kelas sesuai langkah penjelasan dalam bermain peran yang telah dicontohkan sebelumnya. Ketika anak tampil peneliti menilai setiap individu yang tampil pada saat itu. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk mengomentari drama yang baru saja ditampilkan oleh temannya.

3. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti memberikan kesimpulan serta isi dari dialog yang mereka perankan drama dan guru memberikan tugas agar belajar di rumah.

c). Pengamatan

1. Guru

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh guru telah mampu mempertahankan dan meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus II guru memberikan motivasi kepada anak serta tanya jawab dan secara langsung mengoptimalkan anak dalam memperagakan drama di depan kelas. Pada penyajian ini guru membantu untuk mengembangkan keterampilan dan keberanian anak, khususnya bagi anak yang kurang paham terhadap metode yang diterapkan.

2. Anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh anak aktif dalam belajar dan mampu mengontrol emosi saat bermain peran. Hal ini terlihat dari keaktifan anak dalam mengembangkan keberaniannya untuk tampil memperagakan drama dengan menggunakan peralatan operasi mainan, mau berbagi dan saling menyayangi sesama teman.

3. Analisis data

Pada akhir pelaksanaan siklus II, peneliti menilai hasil kinerja anak melalui angket kinerja yang sudah diisi dengan nilai saat anak sedang bermain peran.

Berikut ini adalah hasil perolehan nilai anak pada siklus II :

**Tabel 4.3 : Hasil Perolehan Nilai Anak pada
Post Test Siklus II**

No.	Nama	Nilai Hasil Belajar	Keterangan
1.	Abrisam Qahthan Rizq	43	Tuntas
2.	Aditya Tsabitha Putra	41	Tuntas
3.	Afifa Azzahra	40	Tuntas
4.	Aira Tafhania Rahnad	38	Tuntas
5.	Arya Al-Fauzan Nasution	36	Tidak Tuntas
6.	Assyifa Qatrunnada Nst	29	Tuntas
7.	Cahyani Putri	37	Tuntas
8.	Claudia Triantie	41	Tuntas
9.	Edwina Octavianty	48	Tuntas
10.	Echa Athiya Dzahra	27	Tidak Tuntas
11.	Imam Al-farizh	36	Tuntas
12.	Leo Efriyan	44	Tuntas
13.	Meisya Rahmi	48	Tuntas
Jumlah		508	

Keterangan : Anak yang tuntas sebanyak 11 orang atau 85%
 Anak yang tidak tuntas sebanyak 2 orang atau 15%

Berdasarkan hasil tes siklus II di atas, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam materi meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari 13 orang di kelas B RA Kelurahan Menteng TA. 2015-2016 anak yang tuntas berjumlah 11 orang atau 85% sedangkan anak yang tidak tuntas hanya 2 orang atau 15%.

Selanjutnya berdasarkan rumus tingkat keberhasilan anak secara klasikal, maka diperoleh hasil :

$$P = \frac{11}{13} \times 100\% = 85\%$$

Hasil tes pada siklus II tersebut jelas menunjukkan bahwa presentase keberhasilan anak secara klasikal adalah 85%. Hasil ini jika ditinjau dari table kriteria tingkat keberhasilan anak secara klasikal berada pada titik ketuntasan yang diinginkan yaitu 80%. Oleh sebab itu, tidak perlu lagi dilaksanakan tindakan selanjutnya.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes siklus II, menunjukkan bahwa hasil belajar anak juga mengalami peningkatan yang signifikan. Secara individu, tes hasil belajar anak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi bermain peran mencapai rata-rata, sedangkan presentase keberhasilan anak secara klasikal berjumlah 84%. Dimana dari 13 anak telah mencapai ketuntasan dalam belajar, sedangkan anak yang belum mencapai ketuntasan belajar hanya berjumlah 2 orang.

Hasil ini jika ditinjau dari tabel kriteria tingkat keberhasilan belajar anak secara klasikal berada pada kategori yang diinginkan yaitu 80%. Dengan berpatokan data-data yang didapat dilapangan, maka peneliti memutuskan untuk tidak lagi melakukan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya, karena apa yang menjadi target peneliti dalam penelitian ini telah tercapai dengan baik yaitu adanya peningkatan kecerdasan

interpersonal anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan di atas, dilihat pada pra siklus dengan rata-rata 30,15 dan siklus I nilai rata-rata hasil pengembangan kecerdasan interpersonal secara individu adalah 35, 65, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar anak secara individu yaitu 39,5.

Penerapan metode bermain peran yang membuahkan hasil yang baik adalah ketika anak mampu melakukan peran dengan baik serta mengalami perubahan perilaku sosial kearah yang lebih baik. Adapun penilaian hasil kinerja anak adalah dengan menilai bagaimana anak dapat bersikap berani tampil di depan umum, bersikap kerja sama, bersikap mudah meminta maaf dan mau memaafkan, membedakan mana yang benar dan yang salah, berlatih hormat kepada guru, orang tua dan tema, bersikap mau mengalah.

4.2.2.3 Respon anak setelah di terapkannya metode bermain peran di Kelompok B Kelurahan Menteng T.A 2015/2016

a. Pengamatan sebelum diterapkan metode bermain peran

Berdasarkan pengamatan sebelum diterapkan metode bermain peran anak mengalami kebingungan dan kesulitan saat

memainkan drama, disebabkan anak belum mengetahui cara untuk melakukan drama yang benar. Namun setelah diberikan penjelasan oleh guru tentang langkah-langkah memainkan drama anak mampu melakukannya dengan baik, meskipun belum mendekati kesempurnaan.

Hal ini dapat dilihat dari data berikut :

Tabel 4.4 : Lembar observasi Anak siklus I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		
		Ada	Beberapa	Tidak Ada
1.	Anak dapat mengetahui tokoh apa yang diperankannya		√	
2.	Anak dapat mengenal karater yang dimainkan dan bagaimana mengekspresikannya	√		
3.	Anak melihat ketika teman yang lain memanggil namanya dalam tokoh yang dimainkan	√		
4.	Anak dapat mengekspresikan perasaan senang, gembira dan terhibur ketika peran yang dimainkan oleh anak bersama teman-temannya dapat dilakukan		√	
5.	Anak tidak ragu-ragu dan percaya diri saat menampilkan peran yang dimainkannya	√		
6.	Anak tetap fokus dalam bermain peran walaupun ada orang lain berada didekatnya		√	
7.	Anak dapat melakukan permainan dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam memainkan peran tersebut dan sesuai langkah-langkah bermain peran		√	
8.	Anak dapat menunjukkan hasil bermain perannya dengan baik dan benar		√	
9.	Anak dapat memainkan perannya		√	

	seperti sesungguhnya			
10.	Anak dapat membantu guru menyusun mainan setelah selesai bermain		√	

Tabel di atas adalah hasil pengamatan guru saat proses pembelajaran siklus I berlangsung. Anak memberikan respon positif saat proses pembelajaran. Anak merasa senang dengan penerapan metode sosiodrama ini, karena pada pembelajaran sebelumnya anak jarang bahkan belum pernah melakukan hal ini. Begitu juga yang terjadi pada siklus II, anak merespon positif terhadap metode yang diterapkan dikelas.

Berikut adalah tabel observasi pada siklus II :

Tabel 4.5 : Lembar Observasi Anak Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian		
		Ada	Beberapa	Tidak Ada
1.	Anak dapat mengetahui tokoh apa yang diperankannya	√		
2.	Anak dapat mengenal karater yang dimainkan dan bagaimana mengekspresikannya		√	
3.	Anak melihat ketika teman yang lain memanggil namanya dalam tokoh yang dimainkan	√		
4.	Anak dapat mengekspresikan perasaan senang, gembira dan terhibur ketika peran yang dimainkan oleh anak bersama teman-temannya dapat dilakukan	√		
5.	Anak tidak ragu-ragu dan percaya diri saat menampilkan peran yang dimainkannya	√		
6.	Anak tetap fokus dalam bermain peran walaupun ada orang lain berada didekatnya	√		

7.	Anak dapat melakukan permainan dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam memainkan peran tersebut dan sesuai langkah-langkah bermain peran	√		
8.	Anak dapat menunjukkan hasil bermain perannya dengan baik dan benar		√	
9.	Anak dapat memainkan perannya seperti sesungguhnya		√	
10.	Anak dapat membantu guru menyusun mainan setelah selesai bermain	√		

Tabel di atas menunjukkan peningkatan respon positif anak pada siklus II.

Anak merasa senang dengan penerapan metode ini karena anak belajar mengekspresikan diri saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini membuat anak tidak merasa jenuh saat belajar.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil dan penelitian, maka dalam penelitian ini ditemukan hal-hal sebagai berikut :

1. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di kelas B RA Kelurahan Menteng TA. 2015/2016 adalah dengan memberikan pengarahan kepada anak tentang bagaimana seharusnya kita menyikapi kehidupan nyata yang kita desain dalam drama, sehingga hidup terasa lebih hidup.

Setelah anak dibagi menjadi 3 kelompok, maka peneliti menjelaskan tentang tugas setiap pemeran dan bagaimana karakter yang akan mereka perankan. Untuk melakukan drama di depan kelas dengan baik, maka diperlukan kerjasama yang baik pada masing-masing kelompok dan diharapkan seluruh anak turut aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga hasil yang didapatkan bisa membuat para anak merasa lebih percaya diri dalam berekspresi.

2. Setelah melakukan observasi, hasil belajar anak sebelum diterapkannya metode bermain peran pada perkembangan kecerdasan interpersonal menurut peneliti masih rendah, disebabkan oleh kurangnya variasi metode untuk membangkitkan semangat anak untuk mengekspresikan dirinya sehingga anak lebih percaya diri, tekun, ulet dan rajin dalam menyikapi kehidupan.
3. Setelah diterapkannya metode bermain peran pada perkembangan kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat hasil dari penerapan metode tersebut yang dilakukan dengan dua siklus. Adapun hasil ketuntasan pada siklus I adalah 8 anak atau 61%, sedangkan anak yang belum tuntas adalah 5 anak atau 39% dan ketuntasan anak secara klasikal yaitu 65%, sedangkan pada siklus II jumlah anak yang tuntas adalah 11 anak atau 85%, sedangkan anak yang tidak tuntas adalah 2

anak atau 15% dan ketuntasan secara klasikal adalah 85%.

Akhirnya setelah diterapkannya metode bermain peran dalam perkembangan kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat bahwa hasil belajar anak meningkat, maka peneliti mengakhiri hingga siklus II tanpa melanjutkan ke siklus selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:
1. Kemampuan Kecerdasan Interpersonal anak sebelum di terapkan metode bermain peran di kelas B RA Kelurahan Menteng T.A 2015-2016, belum ada peningkatan yang signifikan, hasil ketuntasan klasikal sebanyak 30% sehingga peneliti membuat rencana melakukan perbaikan dan peningkatan hasil belajar dalam proses perkembangan kecerdasan interpersonal tersebut.
 2. Kemampuan Kecerdasan Interpersonal anak sesudah diterapkannya metode bermain peran di kelas B Kelurahan Menteng T.A 2015-2016 meningkat, Pada hasil observasi awal dengan tingkat ketuntasan klasikal 30%, pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 65% dan pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 85%.
 3. Respon anak setelah diterapkannya metode bermain peran di kelompok B RA Kelurahan Menteng T.A 2015-2016 Anak memberikan respon positif saat proses pembelajaran. Anak merasa senang dengan penerapan metode bermain peran ini, karena pada pembelajaran sebelumnya anak jarang bahkan belum pernah

melakukan hal ini. Begitu juga yang terjadi pada siklus II, anak merespon positif terhadap metode yang diterapkan dikelas.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah di sajikan pada BAB IV maka di sarankan:

1. Perlu adanya usaha yang serius yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak.
2. Metode bermain peran menjadi salah satu alternatif untuk memecahkan masalah kejenuhan belajar anak khususnya pada materi memerankan peran (tokoh).
3. Guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam menerapkan metode bermain peran kepada anak agar anak lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Kepada peneliti lain di harapkan dapat menindak lanjuti penelitian ini kearah yang lebih baik lagi khususnya pada proses pengembangan kecerdasan interpersonal anak, sehingga tujuan dari materi pembelajaran tersebut tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum, 2003.
- Azzet, Akhmad Muhaimin, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*. Jogjakarta: Kata Hati, 2010.
- Bambang, Sujiono, *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks, 2010.
- Bukhari, Umar, *Hadits Tarbawi: Pendidikan dalam Perspektif Hadits*. Jakarta: Amzah, 2012.
- Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2009.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah: Pesan, kesan dan keserasian al-Qur'an*, vol. 14, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- May, Lwin dkk, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT. Indeks, 2008.
- Moh. Zuhri, (et.al). *Terjemah Sunan At-Tirmidzi*, Juz IV. Semarang: CV. Asy-Syifa', 1992.
- Musfiroh, tadkiroatun, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

- Mutiah, *Bermain dan Perkembangan dalam Perspektif Vygotskian*, Jakarta: Depdiknas, 2004.
- Rosdiana, A.Bakan, *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung : Cipta Pustaka Media Perintis, 2009.
- Safaria, *Interpersonal Intelligence*, Yogyakarta : Amara Books, 2002.
- Salim dan Syahrur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Cipta Pustaka Media, 2010.
- Santoso, singgih, *Panduan Lengkap Menguasai Statistik*, Jakarta : Alex Media Komputindo (Gramedia), 2009.
- Sri, Sutanti, *Kelompok Bermain Tempat Bermain Seraya Belajar*, Jakarta : Meutia Cipta Sarana, 1997.
- Smith, Richard J & Jhonson, *Teaching Children To Read*, London: Addison Wesley Publissing Company, 1980.
- Suharsimi, Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. II, Jakarta : Bumi Aksara, 2006.
- Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1 No. 1 Januari-Juni 2012. Medan: Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah IAIN Sumatera Utara.
- Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Departemen Agama RI, 2006.
- UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

